

<<英国游戏设计基础教程>>

图书基本信息

书名：<<英国游戏设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787532254828

10位ISBN编号：7532254828

出版时间：2008-2

出版地：上海人美

作者：汤普森

页数：192

译者：张凯功

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<英国游戏设计基础教程>>

### 内容概要

本教材将带你踏出游戏设计之旅的第一步，而这个旅程将会令人兴奋。

丰富的游戏截图、插画以及“手把手”的教程将引导你遍历电脑游戏设计和开发的整个流程。

本教材向你展示了设计中的常规惯例，详细讲解了线性与非线性游戏的原理，如何开发跨平台游戏以及如何设计并制作出令人激动的角色、关卡和游戏场景。

本教材包含了大量实践练习，提供了常用软件和游戏引擎的信息，它将给你一个关于游戏开发的清晰透彻的印象，并附带了关于如何走上专业开发者之路的指导。

<<英国游戏设计基础教程>>

作者简介

作者：(英国)吉姆·汤普森 (英国)巴贝比·博班克·格林 (英国)尼克·卡斯沃斯 译者：张凯功

## <<英国游戏设计基础教程>>

### 书籍目录

绪论01：设计理论 历史 非数字游戏 射击游戏 第一人称射击游戏 平台游戏 策略游戏 谜题游戏 游戏结构类型 案例分析 单人游戏对多人游戏 案例分析 特殊平台设计 现实主义和抽象概念 2D和3D游戏 案例分析 第一人称对第三人称 真实世界对游戏世界 在游戏中讲故事 过场动画 动机与目的 玩家的角色 困难曲线 游戏设计的关键词02：设计过程 设计过程的开始 设计灵感 研究与发展 收集材料 游戏概念设计 角色概念设计 环境概念 交流与写作 详细设计规范 关卡设计 用户交互设计 游戏编辑器 游戏物理系统 数字模型 数字建模应用软件 3D建模方式 道具和布景 纹理 创建角色 音乐和音频设计03：设计产品 产品生产过程 产品的现实性 行业工具 原型 推销想法 卧室编码人 何去何从？  
资源 术语表 索引 译者后记

## <<英国游戏设计基础教程>>

### 章节摘录

插图：目标与奖励游戏的一个至关重要的方面是它有一定的目标，而达到这个目标的通常只是参与游戏的其中一方，即只允许一方胜利。

目标可以是消灭敌人，可以是实现所指定的目标(例如收集一定数量的点数)，还可以是竞速中率先冲过终点，又或者是集齐特定的棋子。

赢得胜利本身就是一个目标，玩家可以凭借更好的技术或者偶然因素所带来的好运来击败对手。

很多现代游戏，不管是数字的还是非数字的都不把胜利作为设计奖励的核心机制，但是所有的玩家都可以在游戏过程中得到愉悦，这是奖励的一个重要因素，不管游戏结果如何玩家都希望在游戏过程中得到挑战和愉悦的情感体验。

普遍特征这几页的例子表明玩游戏是固有的、综合性的文化现象。

游戏机制中的很多方面都和人们对娱乐、挑战以及奖励的情感诉求息息相关。

一本讲述数字游戏的书以讨论古代桌面游戏作为开场白，也许这看起来有些古怪，但是要了解游戏机制就要先思考游戏机制的历史。

<<英国游戏设计基础教程>>

编辑推荐

《英国游戏设计基础教程》由上海人民美术出版社出版。

<<英国游戏设计基础教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>